

La musique adoucit les meurtres

Scénario Shadowrun
Concours de scénario de Montagne de Jeux 2014

Table des matières

Préambule.....	2
Dans les ombres.....	2
Quelques conseils avant de commencer.....	4
Mr Johnson je présume.....	4
Chez Freddy.....	6
Dans la rue.....	7
La voiture de Freddy.....	8
La tour de garde.....	8
Rock'n Flop.....	10
La bombe corticale.....	11
Un runner en ferrari rouge.....	12
La planque d'Orchestra.....	13
Jour de paie.....	14
Un nouveau contrat.....	15
Tête mise à prix.....	17
Recouper les informations.....	18
Le secret de Freddy.....	19
Rock'n Flop, backstage.....	21
L'entrepôt.....	22
Prouver son innocence.....	24
Annexes.....	25

Préambule

« La musique adoucie les meurtres » est un scénario prévu pour le monde de Shadowrun III. Mais il est jouable en l'état dans SRII et SRIV. Il a été écrit dans le cadre du concours de scénario de la convention Montagne de Jeux 2014.

Pour simplifier la lecture du scénario et ne pas choquer les meneurs habitués à Shadowrun, l'architecture de ce scénario reprend la disposition classique des scénarios officiels de Shadowrun. De ce fait, le scénario commence par un chapitre « Dans les ombres », puis il est coupé en plusieurs parties qui sont chacune séparées en sous parties « En coulisse », « Dites le avec des mots » et « Antivirus ».

Pour les meneurs qui sont peu habitués à Shadowrun, voici une explication rapide :

- **Dans les ombres** : Cette partie raconte l'histoire générale du scénario. L'intrigue générale ainsi que le « Pourquoi du comment » y sont dévoilés.
- **En coulisse** : On y rappelle en général ce que seul le meneur doit savoir pour cette scène.
- **Dites le avec des mots** : Contient la description de la scène et ce que pourrons voir et trouver les joueurs.
- **Antivirus** : Parfois, les joueurs font n'importe quoi et il faut savoir les remettre dans le droit chemin. L'antivirus est là pour ça.

A partir d'ici, seul le meneur de jeu est autorisé à lire ce qui suit. Si vous êtes un joueur, stoppez tout de suite votre lecture et donnez ce scénario à votre meneur de jeu préféré.

Dans les ombres

S'étant éveillé à la magie depuis son plus jeune âge, **Freddy Venus** est un puissant magicien hermétique. Dirigé par sa 2ème passion, la musique, **Freddy** a tenté une expérience il y a 6 mois. Son but était d'enchanter un instrument de musique pour en faire un focus lié à son âme. En plus d'être un grand magicien, il aurait pu aussi être un musicien hors pair !

Mais **Freddy** a complètement raté son enchantement. Le désastre a produit une explosion magique dans son local à musique, en plus de laisser de profonde trace néfaste dans le plan astral.

Freddy est ensuite allé se coucher, dépité de son échec. Pendant son sommeil, il ne pouvait pas se douter de ce qui allait arriver. Un puissant esprit de la musique, **l'esprit de l'ancien son**, a été attiré par la trace de magie laissée dans le local de **Freddy**. L'esprit a récupéré la majorité des débris dues à l'explosion (Comme le rituel s'est fait dans le local à musique de **Freddy**, les débris sont uniquement des morceaux d'instruments de musique). L'esprit a construit une machine pouvant jouer une musique très spécifique grâce aux éléments sur place. La puissance de cet esprit réside dans sa capacité à prendre le contrôle des humains grâce à sa musique. Une fois la machine assemblée, il a commencé à jouer de la musique, ce qui a tout de suite envoûté **Freddy**.

Il est donc devenu malgré lui le fondateur et le grand prêtre du **culte de l'ancien son**. Toujours sous le contrôle de l'esprit, il a créé la corporation **Rock'n flop**. Une boîte de production de musique. Mais tous les employés de cette corporation se sont fait au final envoûtés par l'esprit.

Le but de l'esprit est simple : Créer un culte d'adorateurs pour répondre à ses envies. La volonté d'un esprit de la musique n'est pas compliquée, il veut simplement éradiquer la mauvaise musique de la surface de la planète. Le problème est qu'il est le seul à décider de ce qui est de la mauvaise musique ou pas.

En 3 mois, la corporation **Rock'n Flop** a bien grandi. Elle est composée d'une trentaine d'employés et gère pour l'instant 4 groupes de musique. Ce n'est pas encore le culte dont rêve l'esprit, mais cela ne l'a pas empêché de commencer son nettoyage. Le 16 Avril 2056 (3 mois avant le début du scénario), le groupe de musique **Two directions**, composé de 4 personnes, a été assassinés dans leur appartement de luxe à l'attentat suicide. La Lonestar a simplement conclu à un fou qui s'est fait exploser avec le groupe. Depuis, le culte a tué un artiste toutes les 2 semaines environ. Le mode opératoire varie énormément d'un meurtre à l'autre.

La méthode du culte est simple, ils contrôlent l'esprit de Shadowrunner (ou de plusieurs) grâce à la musique jouée par la machine. **Freddy** peut alors librement les contrôler. Ils prennent parfois des gens pour se suicider directement avec une bombe, mais dans tous les cas ils ne paient pas les Shadowrunners (ils ne se souviennent même pas du contrat).

Pendant ces 2 mois, tous les artistes ont commencés à vivre dans la peur et les concerts ont été grandement limité. Le massacre aurait pu continuer mais **Freddy Venus** a complètement disparu sans laisser de trace il y a un mois. Sans lui, le culte et **Rock'n Flop** tourne au ralenti. Ce qui a stoppé net la série de meurtre ainsi que l'expansion du nombre de membre du **culte de l'ancien son**.

Freddy est encore en vie, il a été enlevé par le second de **Rock'n Flop** : **Jean-Jacques Silverman**. **Jean-Jacques** est simplement plus fou que les autres membres du culte. Il veut prendre la place de **Freddy** et devenir lui même le grand prêtre du culte. Il voue sa vie entière à la machine. Mais la machine ne lui parle pas à lui, alors qu'elle parle à **Freddy**. **Jean-Jacques** ne veut pas que **Freddy** soit tué, il aurait trop peur que cela mette en colère la machine. Alors il a décidé de simplement le faire enlever et de le séquestrer le temps qu'il arrive à se faire accepter par la machine comme le nouveau grand prêtre du culte.

Jean-Jacques a engagé 2 Shadowrunners pour cette mission. L'un de ces Shadowrunner est l'un des joueurs. Ils ont enlevé **Freddy** sur le chemin entre chez lui et les locaux de **Rock'n Flop**. **Freddy** est actuellement séquestré dans une planque du 2ème runner : **Orchestra**.

Mais notre joueur Shadowrunner s'est fait doubler. Il a succombé aux charmes d'**Orchestra** et s'est fait piéger. **Orchestra** lui a lavé le cerveau et a fait placer dans son crâne une bombe corticale. Le joueur n'a plus aucun souvenir d'avoir participé à cette enlèvement mais surtout il n'a absolument rien touché puisque **Orchestra** a pris toute la paie pour elle. La bombe corticale sert à empêcher qu'on fouille les souvenirs bloqués du joueur. Et par sécurité, **Orchestra** a placé une phrase clé dessus : « Il ne faut pas croiser les effluves ». Si le joueur entend cette phrase, la bombe explose.

C'est ici que les joueurs entrent en action : Le Johnson sera **Mickael Nickson**. Un employé de **Rock'n Flop**. La corporation veut engagé des Shadowrunners pour retrouver **Freddy**. Il a disparu depuis 1 mois maintenant et la Lonestar ne semble pas être capable de le faire.

Le déroulement du scénario va grandement dépendre des choix des joueurs. Si **Freddy** est sauvé, cela déclenchera la 2ème partie du scénario. Mais suivant ce que les joueurs auront trouvé sur le culte, ils pourront décider de ne pas laisser **Freddy** partir. Si **Freddy** est libéré, le **culte de l'ancien son** se remettra très activement au travail. Les meurtres d'artistes vont recommencer directement et le culte va même utiliser les joueurs eux mêmes pour tuer des artistes en les envoûtant grâce à la machine musicale. La suite du scénario sera beaucoup plus linéaire, ils devraient vite trouver où se situe la machine. Elle se trouve dans un entrepôt à l'écart du centre ville de Seattle. C'est la que se réuni le **culte de l'ancien son**.

Dans tous les cas, avant de commencer le scénario, il faut sélectionner un joueur qui aura la joie d'être l'heureux propriétaire d'une bombe corticale placée à l'insu de son plein gré. Le joueur n'a aucun souvenir de sa participation à l'enlèvement de **Freddy**. Par contre, afin de pas rendre le scénario trop difficile, éviter de choisir un orque, un troll ou un nain pour ce rôle. Vous comprendrez plus tard en lisant la partie **La tour de garde**.

Quelques conseils avant de commencer

« La musique adoucie les meurtres » est un scénario très axé sur l'enquête, avec juste ce qu'il faut de combat pour ne pas s'ennuyer. Il est prévu pour être joué sur une seule séance de 5 à 6h, création de personnage non comprise. Si vous désirez le jouer en convention, il est conseillé d'utiliser des pré-tirés.

Les caractéristiques des adversaires ne sont pas donnés. Vous devez les faire vous même en vous basant sur vos joueurs. Si vous utilisez les archétypes du livre de base, alors vous pouvez utiliser les archétypes donnés par les suppléments pour faire les adversaires.

Le scénario étant basé sur une trame complexe, il est préférable d'éviter certains sorts qui nuisent particulièrement au bon déroulement d'une enquête. Comme tous les sorts qui peuvent détecter le mensonge ou lire dans les pensées.

Toutefois, si l'un de vos joueurs possède ces sorts et veut quand même les utiliser, rappelez vous que tous les membres du **culte de l'ancien son** sont sous l'influence d'un esprit très puissant. Vous pouvez vous en servir pour faire échouer ces sorts sans remord.

Une dernière chose : Un scénario de Shadowrun n'est pas amusant si les joueurs n'ont aucune crainte pour leur vie. Et dans ce scénario, ils auront plusieurs chances de mourir s'ils ne font pas attention. N'hésitez pas à préparer des « pré-tirés de secours ». Cela peut toujours servir.

Mr Johnson je présume

En coulisse

Comme tous les scénarios de Shadowrunner, on commence dans le grand classique avec la rencontre entre Johnson et les Shadowrunners. Mr Johnson est **Mickael Nickson**, un corporatiste de **Rock'n Flop**. Il ne dévoilera pas son identité et il ne dira jamais explicitement que c'est **Rock'n Flop** qui emploie les joueurs. On peut supposer qu'ils s'en douteront, à part **Rock'n Flop**, personne n'est intéressé de retrouver **Freddy**.

Dites le avec des mots

Nous sommes le 15 Juillet 2056. **Mickael** a choisi de rencontrer les Shadowrunner dans un bar spécialisé dans ce genre de ... « rendez-vous ». Les joueurs ont été contacté de façon habituelle par un fixeux qui a donné le lieu et l'heure de la rencontre. Le bar s'appelle « Chez Johnson ». Il se trouve dans les bas-fonds de Seattle et n'est utilisé que par des Shadowrunners et des Johnson. La Lonestar n'ose jamais venir par ici sauf pour des descentes lourdement armées.

Quand les joueurs arriveront, le Johnson est déjà là. Mais dans ce bar on ne peut pas simplement demander Mr Johnson car il y a toujours plusieurs Johnson présent. C'est pour ça que le fixeux n'a pas manqué de donner un nom de code aux joueurs : « Vous ne passerez pas ! ». En donnant ce code au barman, il leur indiquera leur table. Johnson est seul à la table, il boit une bière synthétique bon marché.

L'endroit est très sale, une sorte de vieux bar américain qui n'a pas été lavé correctement depuis des décennies. La moitié des fauteuils n'ont plus de mousse et l'autre moitié on est pas vraiment sûr de ce qu'il y a à l'intérieur. Le barman est un humain blindé de cyberware très apparents. Le rendez-vous est à 16h. Le bar dispose de 20 tables et la moitié sont remplies de Shadowrunner. Certains avec un Johnson, d'autres ne sont là que pour discuter entres eux.

Pendant que les joueurs cherchent leur Johnson et leur table, ils peuvent entendre ceci sur une tridi allumé dans un coin de la pièce :

*C'est ce soir qu'aura lieu le concert pour la mémoire de **Céline Pion** qui a été assassinée il y a 2 semaines. Vous pouvez acheter les dernières places disponibles sur notre nœud matriciel ! Pour l'occasion, son dernier titre, « On en a gros », sera joué en direct par d'autres artistes !*

Mickael (le Johnson) est un homme gras d'une trentaine d'années. Il est habillé entièrement en noir, avec un chapeau noir et des lunettes noires. Mais c'est la première fois qu'il fait le Johnson et il n'est pas du tout habitué à ça. Les joueurs le remarqueront vite d'ailleurs car il a du mal à trouver ses mots. Il parle de façon assez incohérente. Dans sa précipitation, **Mickael** va carrément oublier de parler du prix aux joueurs. Si les joueurs commencent à parler du prix, il s'exclamera « Mais bien sur le prix ! J'avais complètement oublié ! ».

Mais avant ça, **Mickael** leur présente le contrat : **Freddy Venus**, directeur général de **Rock'n Flop** a disparu il y a un mois sans laisser de trace. La Lonestar a fait des recherches mais sans succès. **Mickael** donne d'ailleurs une copie du rapport de la Lonestar aux joueurs.

Le contrat est double aujourd'hui et chaque mission a un prix :

- Retrouver **Freddy** et le libérer s'il est encore en vie : 20000 nuyens
- Trouver le coupable de l'enlèvement et le livrer à **Rock'n Flop** : 10000 nuyens

Les joueurs peuvent négocier les 2 prix de la manière habituelle (jet de négociation opposé, chaque succès fait varier un prix de 10%).

Quand les joueurs auront acceptés le contrat, il quittera le bar. Il laissera un numéro de téléphone au cas où les joueurs veulent le joindre. Il leur donnera aussi la carte d'accès à l'appartement de **Freddy**.

Si les joueurs veulent tenter quelque chose sur le Johnson pendant cette scène, voici ce qui peut se passer :

- Jets de Étiquette (Corporation) : Le Johnson est clairement un amateur. C'est sûrement la première fois de sa vie qu'il fait ça.
- Scruter dans le plan astral : Johnson porte sur lui un focus de protection magique. C'est un accessoire indispensable pour tout Johnson qui se respecte. Il permet de se protéger des sorts de lecture de pensée et autres joyeusetés du genre.

A ce stade, la seule piste que les joueurs possèdent c'est le rapport de la Lonestar. Le rapport se trouve dans les annexes. Vous pouvez l'imprimer et le leur donner.

Après avoir lu ce rapport, les joueurs sont libre de la prochaine destination.

- S'ils se rendent chez **Freddy**, rendez-vous à la section **Chez Freddy**.
- S'ils décident d'aller inspecter le trajet entre chez **Freddy** et **Rock'n Flop**, rendez-vous à la section **Dans la rue**
- S'ils se rendent chez **Rock'n Flop**, rendez-vous à la section **Rock'n Flop**.
- S'ils veulent se rendre au club gay, rendez-vous à la section **La tour de garde**.
- Si les joueurs veulent enquêter sur la voiture de **Freddy**, rendez-vous à la section **La voiture de Freddy**
-

Antivirus

La seule difficulté qui peut arriver dans cette scène c'est tout simplement que les joueurs refusent le contrat. Ce qui revient à refuser de jouer le scénario. Fallait pas les inviter !

Chez Freddy

En coulisse

L'appartement de **Freddy** est abandonné depuis 1 mois. La Lonestar l'a déjà fouillé et les scellés sont toujours là. Son appartement est composé de 4 pièces : Un salon-cuisine, une chambre, une salle de bain et un local à musique. Le local à musique porte encore les traces de l'enchantement raté.

Dites le avec des mots

Comme c'est un quartier à sécurité élevé, les joueurs ne devraient pas essayer de s'introduire ici avec des armes. Si les joueurs oublient ce détails, les personnages eux le savent très bien. Vous pouvez donc leur rappeler qu'il vaut mieux ne pas emmener d'arme. S'ils décident de transgresser la loi, la Lonestar adore faire payer des amendes.

L'immeuble est bien sécurisé, mais les joueurs détiennent normalement la carte d'accès de **Freddy**. Ils pourront donc atteindre l'appartement sans encombre.

La porte d'entrée de l'appartement est encore sous scellé de la Lonestar, même si ça fait 1 mois que personne n'est venu. On le voit facilement d'ailleurs, même si l'appartement est très bien rangé.

Le salon est très chic et une véritable peinture d'un homme nu est accrochée au mur (**Freddy** est homosexuel). Sa chambre comporte un lit 2 places et la salle de bain est propre. Ces 3 pièces n'ont rien de spécial en apparence.

Toutefois, si les joueurs fouilles (Jet d'Intelligence difficulté 6) la chambre, ils trouveront un capuchon entièrement blanc avec une note de musique (un La) brodée à la main. Si les joueurs posent des questions sur ce capuchon à **Rock'n Flop**, ils répondront que c'est son costume de scène (Ce qui est faux, car c'est en fait son costume de grand prêtre). D'ailleurs leur interlocuteur à **Rock'n Flop** (quel qu'il soit), voudra le récupérer.

La pièce la plus intrigante reste le local à musique. La pièce fait 3x3m, elle était remplie d'instruments de musique. En tout cas elle l'était avant qu'une explosion dévaste toute la pièce. Tous les instruments ont été projetés contre les murs, certains morceaux sont même encastrés et plantés dans un mur. Le dessin des brûlures sur la moquette au sol indique bien qu'une explosion s'est produite au centre de la pièce. Suivant ce que font les joueurs, voici ce qu'ils peuvent apprendre sur cette pièce :

- Dans le plan astral, on remarque facilement que la pièce porte encore une grande trace de magie. Comme si un sort était encore rattaché à la pièce. Mais il est très diffus et incohérent.
- Avec un jet d'intelligence difficulté 6 ou un jet de connaissance en musique rang 4, les joueurs peuvent remarquer qu'il manque beaucoup de morceaux d'instruments. Soit ce local contenait uniquement des instruments incomplets, soit des morceaux ont disparus (Dans les faits, les morceaux manquants sont ceux qui composent actuellement la machine à musique)

Antivirus

Même si les joueurs ne trouvent absolument rien dans l'appartement de **Freddy**, ce n'est pas grave. Aucun élément ici est important pour réussir l'enquête. La seule chose qui peut mal se passer c'est si les joueurs décident de se ramener armés jusqu'aux dents. La ils auront des problèmes avec la Lonestar.

Dans la rue

En coulisse

Si les joueurs refont l'itinéraire entre chez **Freddy** et **Rock'n Flop**, ils ne trouveront rien de remarquable tout de suite. Par contre ils peuvent passer du temps à poser des questions aux gens dans la rue. Ils peuvent aussi questionner les magasins du coin ou encore des mendiants qui traînent (bien qu'ils soient assez rare vu que les quartier sont assez riche). Au final ils pourront trouver des témoins de l'enlèvement.

Dites le avec des mots

Les quartiers entre chez **Freddy** et **Rock'n Flop** sont assez riches. Il y a peu de risque et cela semble peu probable qu'un enlèvement ait pu avoir lieu au nez et à la barbe de la Lonestar. Il y a plusieurs cameras de sécurité.

Toutefois, un jet peut permettre de trouver un seul et unique endroit sur le trajet qui n'a pas de caméra de sécurité (à vous de déterminer le jet, vous pouvez demander un jet de connaissance en sécurité, ou simplement un jet d'intelligence. La difficulté est de 4 dans tous les cas).

Avec un autre jet (plusieurs sont acceptés, c'est selon votre choix), ils pourront trouver un témoin de l'enlèvement. Vous pouvez lire ce passage à voix haute directement :

J'étais sur le trottoir pour me rendre à mon travail, il était 8h du matin. Une voiture rouge genre ferrari a déboulée en plein dans la rue et a bloqué la route à une autre voiture noire. Quelqu'un est sorti de la voiture rouge côté passager, il a ouvert la porte de la voiture noire et assommer le mec à l'intérieur d'un grand coup sec. Puis il s'est mis au volant et les 2 voitures sont repartis ensemble.

Le témoin pourra ensuite donner une description de celui qui est sorti de la voiture rouge. Il donnera la description du joueur qui porte la bombe corticale sans forcément rentrer dans les détails car il ne l'a pas vu de très près.

La voiture ferrari rouge est celle d'**Orchestra**. Mais elle n'est pas sorti de la voiture donc le témoin n'a pas pu la voir.

Si les joueurs veulent enquêter sur la voiture rouge d'**Orchestra**, rendez-vous à la section **Un runner en ferrari rouge**. S'ils veulent enquêter sur la voiture de **Freddy**, rendez-vous à la section **La voiture de Freddy**.

Antivirus

Il est possible que les joueurs ratent complètement leurs jets et qu'ils ne trouvent jamais de témoin de l'enlèvement. Ce n'est pas très grave dans le sens ou l'enquête peut être résolue par d'autres pistes. Mais si les joueurs ont déjà ratés d'autres pistes et qu'ils galèrent, rien ne vous empêche de simplifier les jets pour être sur qu'ils trouvent ce témoin.

La voiture de Freddy

En coulisse

La voiture de **Freddy** a été abandonnée dans une casse de voiture. Trouver la voiture n'aidera pas beaucoup les joueurs à retrouver **Freddy**. Mais ils pourront trouver un détail intéressant sur le joueur portant la bombe.

Dites le avec des mots

Afin de retrouver la voiture, les joueurs ont besoin de connaître sa description (qu'ils peuvent obtenir dans la partie **Dans la rue**) et de la plaque d'immatriculation. Ils peuvent obtenir cette dernière en posant simplement la question à **Jean-Jacques Silverman**.

La voiture est dans une casse. Pour la trouver, les joueurs devront utiliser leurs contacts ou interroger les gens dans la rue. Ce n'est pas une information très difficile à obtenir. Un simple jet difficulté 4 suffira.

La voiture a déjà été fouillée par tous les mendiants du coin et elle ne contient plus rien de valeur. Elle n'a plus de pneu, presque toutes les pièces du moteur ont disparus. Mais en fouillant la voiture (jet d'intelligence difficulté 6), les joueurs peuvent trouver dans la voiture un objet appartenant au joueur portant la bombe corticale. Il faut que ce soit un objet sans valeur (sinon les mendiants l'auraient déjà pris) et qui appartient clairement au joueur (les autres joueurs doivent pouvoir deviner que cet objet lui appartient sans lui demander). Vous êtes libre de choisir l'objet en question, cela peut être une carte d'appartenance à un club quelconque avec une photo dessus, ou encore une photo du frère jumeau du joueur, etc ...

Antivirus

Il n'y a pas de risque ici. La voiture est dans une casse dans les bas-fonds de Seattle. Les joueurs peuvent y aller avec leurs armes sans problème et les mendiants évitent d'embêter des Shadowrunners. S'ils ne trouvent ni la voiture ni la carte de sécurité, ce n'est pas grave pour la suite du scénario.

Si vraiment les joueurs galèrent dans l'enquête, vous pouvez simplifier les jets pour les aider à avancer.

La tour de garde

En coulisse

Les joueurs ne peuvent pas le savoir, mais il n'y a rien d'intéressant pour eux ici. C'est une semi-fausse piste. Les membres et le directeur leur diront la même chose qu'à la Lonestar, **Freddy** n'est pas venu depuis 3 semaines avant sa disparition (donc maintenant ça fait 7 semaines). Par contre c'est une bonne occasion de jouer une scène marrante. La tour de garde est un club très luxueux clairement homosexuel. Un tel établissement de marque refuse l'entrée aux orques, aux trolls et aux nains. Par contre les elfes sont très appréciés par certains membres du club.

Ce club est une semi-fausse piste car il leur apportera quand même un indice important. Ce sera l'occasion pour les joueurs d'apprendre que l'un d'entre eux porte une bombe corticale.

Dites le avec des mots

La tour de garde est un club très luxueux situé dans les quartiers très riches sur les bords de Seattle. Impossible de rentrer dans ces quartiers sans une invitation ou un créditube qui spécifie qu'on habite dans ce quartier. Si les joueurs veulent se rendre au club, il va falloir trouver une solution pour y aller. Ils ont le choix :

- Si l'un des joueurs est un homme de type « face », il peut tenter de se faire inviter au club. Il suffit de se voir accorder des faveurs par un membre du club. La liste des membres du club est facile à trouver, n'importe quel contact des Shadowrunners pourra leur trouver ça.
- Usurpation d'identité : Les joueurs peuvent se procurer des faux créditubes facilement pour pénétrer dans les quartiers sans problème.

Dans tous les cas, entrer dans la Tour de garde ne doit pas être un grand défi pour les joueurs. Même les contacts les plus faibles suffiront à régler ce léger détail.

Une fois les problèmes d'autorisations et d'invitations réglés, trouver la Tour de garde est facile. C'est un bâtiment extrêmement luxueux et chic. Tout le monde sait que c'est « the place to be » pour les personnes de la haute société homosexuelle. Les membres du club sont tous très bien élevés et riches. Ils savent bien se comporter mais ils sont en même temps très ouvert sexuellement.

Mais avant d'entrer dans le bâtiment, il faut d'abord passer par l'accueil. L'accueil est fait par **Norbert**. Un majordome très classe qui demandera à vérifier les invitations et/ou les recommandations des joueurs pour qu'ils puissent entrer. S'il y a des orques, des trolls ou des nains dans les joueurs, **Norbert** leur expliquera poliment qu'ils ne sont pas acceptés dans le bâtiment. Si les joueurs tentent quelque chose en force ou s'ils insistent trop, **Norbert** peut appeler la sécurité en un clin d'œil grâce à ces cyberwares. Et la sécurité dans un quartier luxueux ça ne rigole pas. La tour de garde paie 6 gardes de Knight Errant Security (Le service de sécurité de Ares Macrotechnology) et la Lonestar peut arriver sur place en moins d'une minute.

Après avoir passé l'accueil, les joueurs devront passer par le portique de sécurité. Aucune arme n'est autorisé à l'intérieur du bâtiment. Et les cyberwares doivent rester désactivés. Au moment de passer sous le portique, même si les joueurs ont bien obéi aux ordres, l'un des joueurs fera sonner le portique. Les gardes demanderont d'abord à ce joueur de vider ses poches, puis ils le fouilleront. Le portique sonnera encore. Les gardes finiront par faire un scanner complet du joueur, ce qui révélera la présence d'une bombe corticale dans le cerveau du joueur.

Les gardes ne laisseront pas le joueur entrer dans le club. Ils expliqueront que les bombes corticales pouvant s'activer à distance, ils ne peuvent pas prendre le risque de le laisser rentrer.

Les autres joueurs pourront par contre rentrer. Malheureusement pour eux, il n'y a pas d'indice à trouver ici.

C'est par contre l'occasion pour le meneur de jouer des personnages haut en couleur. Vous pouvez librement draguer n'importe quel joueur masculin du groupe. S'ils posent des questions sur **Freddy**, ils n'apprendront rien de plus que dans le rapport de la Lonestar. Il n'est pas venu depuis 7 semaines et personne ne sait où il est.

Le porteur de la bombe corticale aura sûrement envie d'en savoir plus sur l'invité surprise dans son crane. Si c'est le cas, rendez-vous à la section **La bombe corticale**.

Antivirus

Il n'y a pas de danger avec cette scène. Sauf si les joueurs tombent dans l'homophobie ou s'obstinent à faire du grabuge dans un quartier luxueux à très haute sécurité. Le plus grand danger est que les joueurs ne viennent jamais dans ce club, ce qui les empêchera de savoir que l'un d'entre eux porte une bombe corticale. Si les joueurs ne s'en rendent jamais compte, vous pouvez improviser un autre moyen. Il suffit d'un portique de sécurité dans n'importe quel bâtiment qui détectera la bombe.

Rock'n Flop

En coulisse

Les locaux de **Rock'n Flop** ne sont pas très sécurisés car c'est encore une petite corporation. Mais elle reste une corporation, les joueurs ne peuvent pas y entrer sans s'exposer aux lois de la corporation.

Ils pourront y rencontrer **Jean-Jacques Silverman** et **Mickaël Nickson**. Ils pourront apprendre pas mal de chose sur **Jean-Jacques** surtout s'ils détectent qu'il ment. Puisque c'est lui-même qui a commandité l'enlèvement de **Freddy**.

Ils entendront pour la première fois la musique de la machine. Mais elle n'aura aucun effet sur eux car elle est jouée en fond sonore.

Dites le avec des mots

Rock'n Flop est une petite corporation. Le bâtiment possède juste 4 étages et n'est pas très sécurisé. Comme beaucoup de petite corporation, ils sous-traitent leur sécurité à Knight Errant Security. Mais leur abonnement ne doit pas être immense car il n'y a qu'un garde à l'entrée et le nombre de caméra de sécurité laisse à désirer.

Une fois entré dans le bâtiment, les joueurs entendront une musique très étrange. Ils n'ont jamais entendu ce style de musique avant, c'est un enchaînement de plusieurs instruments assez chaotique. Comme si chaque note de la mélodie était à chaque fois jouée par un instrument différent.

A l'accueil, ils trouveront une jolie blonde en tailleur du nom de **Natasha**. Si les joueurs disent qu'ils veulent rencontrer le « chef actuel », ils seront reçus par **Jean-Jacques Silverman** dans son bureau.

Jean-Jacques Silverman est un homme de 25 ans bien habillé et très propre sur lui. Il est brun et arbore une petite moustache finement entretenue. Il expliquera ce qu'il a dit à la Lonestar : **Freddy** n'est jamais venu travailler le 11 Juin. Son téléphone ne répondait pas et il n'a pas répondu quand **Jean-Jacques** est venu sonner à son appartement. Il est donc allé déclarer sa disparition à la Lonestar le lendemain matin.

Si les joueurs ont déjà fait la partie **La bombe corticale** et que le joueur porteur de la bombe a recouvré ses souvenirs, il reconnaîtra **Jean-Jacques** comme le Johnson de son premier contrat. Sinon, prenez le joueur à part et indiquez-lui qu'il sait qu'il a déjà vu **Jean-Jacques** quelque part. Mais impossible de savoir où et quand.

Avec un jet d'intelligence ou n'importe quel sort, les joueurs peuvent détecter qu'il ment. Si les joueurs le questionnent, il dira rien. Par contre au moindre signe de violence, il est beaucoup plus docile et pourra dire qu'il a payé des Shadowrunners pour l'enlever et le séquestrer.

Si les joueurs deviennent très violents, il dira tout et donnera la description des 2 Shadowrunners (**Orchestra** et le joueur à la bombe). Si le joueur avec la bombe corticale est là, il dira carrément qu'il est l'un des 2 Shadowrunners.

Alors évidemment, si les joueurs se montrent violent dans les locaux de **Rock'n Flop**, **Jean-Jacques** appellera la sécurité. 4 gardes de Knight Errant Security débarqueront. Il n'y en a pas plus de gardes dans le bâtiment et vu le prix que **Rock'n Flop** paie, ils ne s'acharneront pas très longtemps et ne mettront pas leur vie en danger. Ils préféreront fuir que de mourir.

Si les joueurs arrivent à capturer **Silverman**, ils peuvent le forcer à appeler **Orchestra** pour relâcher **Freddy**. Si c'est le cas, rendez-vous à la section **Jour de paie**.

Pendant leur séjour dans les locaux de **Rock'n Flop**, les joueurs pourront croiser **Mickael Nickson** dans les couloirs. Ils le reconnaîtront automatiquement parce que **Mickael** aura l'air très surpris en les voyant et essaieras de se cacher assez ridiculement pour ne pas se faire voir.

Antivirus

Le plus grand danger est que les joueurs partent complètement en sucette et se retrouve à dévaster tout le bâtiment juste dans le but de faire avouer **Jean-Jacques**. Dans ce bâtiment, vous avez un atout pour régler n'importe quelle situation. Les joueurs peuvent se faire envoûter par la musique et ils reprendront conscience dans une ruelle non loin du bâtiment.

Un autre « danger » est que les joueurs se rendent à cette endroit en premier. S'ils détectent que **Jean-Jacques** ment tout de suite, le scénario risque d'être très court. Vous pouvez empêcher les joueurs de détecter les mensonges de **Jean-Jacques** si vous le désirez. Il est aussi possible de faire en sorte qu'**Orchestra** refuse de relâcher **Freddy** et demande une rançon plus forte que prévu.

La bombe corticale

En coulisse

Une fois que les joueurs seront au courant qu'il y a une bombe corticale dans le crane de l'un d'entre eux, ils chercheront sûrement à comprendre d'où est-ce qu'elle vient.

La bombe à été placée à la demande d'**Orchestra**. Elle en a profité pour lui faire un lavage de cerveau pour qu'il oublie le jour avant le contrat et le contrat lui même. Le joueur n'a donc aucun souvenir du contrat. Par contre effectivement, s'il y réfléchi bien, il n'a aucune idée de ce qu'il faisait le 11 Juin. Il ne s'en souviens plus. S'il se concentre très fort pour se souvenir, il aura très mal à la tête (La bombe corticale est prévu pour empêcher d'atteindre ces souvenirs).

Dites le avec des mots

Pour analyser cette bombe corticale, les Shadowrunners auront besoin d'un doc des rues. C'est un contact très classique pour des Shadowrunners. Et au pire, on en trouve facilement. Évidemment les compétences du doc des rues vont dépendre du prix qu'on est prêt à payer.

C'est à vous de faire le jet du doc des rues (sa compétence dépend du prix que les joueurs vont payer). Le jet est difficulté 4. Voici ce que trouve le doc des rues suivant le nombre de réussite :

- 0 réussite : *Mais c'est le bordel la dedans je comprend rien du tout. Vous êtes sur que c'est pas un cyberware à vous ce machin ?*
- 1 réussite : *Bah dis donc mon gars, t'es mal aimé toi. T'as carrément une bombe corticale d'indice 2 dans le crane. Elle peut s'activer à distance en plus !*
- 2 réussites : *Il semblerait que la bombe peut se faire activer par une phrase clef car elle est reliée au lobe frontal*
- 3 réussites : *Hey mais c'est pas la seule chose qui a été trafiqué la dedans! On vous a lavé le cerveau récemment ?*

Avec 3 réussites, le doc des rues pourra apprendre aux joueurs que les souvenirs du joueur portant la bombe ont été modifiés aussi.

Dans tous les cas, le Doc des rues proposera au joueur de l'opérer. Il y a 2 opérations à faire : Retirer la bombe corticale et rétablir les souvenirs. Pour chaque opération c'est un jet différent et un prix différent (Référez vous aux règles de chirurgie et de soins du livre de base). Par contre, le doc ne peut pas rétablir les souvenirs du joueur sans retirer la bombe corticale car elle est prévue pour justement empêcher cela.

L'opération est dangereuse, la bombe explosera à la moindre erreur. Si le doc des rues fait un échec sur son premier jet, la bombe explose. La 2ème opération est assez dangereuse aussi. Un échec tuera le joueur sur le champs.

Si les 2 opérations réussissent, le joueur n'a plus de bombe corticale et il recouvre tous ses souvenirs.

Prenez le joueur à part et raconter lui cette partie à lui seul :

Il y a un mois, il a accepté un contrat avec **Orchestra**. Le contrat était d'enlever **Freddy** et de le séquestrer pendant une durée indéterminée. **Freddy** est actuellement dans la planque d'**Orchestra** qui se situe dans les bas-fonds de Seattle. Mais **Orchestra** a doublé le joueur. Elle la dragué, ils ont couchés ensemble et il s'est réveillé sans aucun souvenir du contrat et avec une bombe dans le crane. Le joueur se souvient parfaitement où se trouve la planque d'**Orchestra**. Si les joueurs ont déjà rencontré **Jean-Jacques Silverman**, le joueur se souvient que c'était lui le Johnson de son contrat.

Après cela, si les joueurs veulent rencontrer **Orchestra**, rendez-vous à la section **Un runner en ferrari rouge**.

S'ils vont directement à sa planque, rendez-vous à la section **La planque d'Orchestra**.

Antivirus

Ici les risques sont clairs : Le joueur porteur de la bombe peut mourir de façon brutale et frustrante. C'est pour cela qu'il faut prévoir des pré-tirés de secours. Comme les autres pistes, si vos joueurs galèrent complètement dans l'enquête, n'hésitez pas à simplifier les jets pour les aider. En plus ici c'est vous qui faites les jets derrière votre écran de jeu, vous pouvez faire réussir le doc des rues sans remord.

Un runner en ferrari rouge

En coulisse

Orchestra est une runneuse connue pour 2 choses : Ses charmes et sa ferrari rouge. Si les joueurs font des recherches sur sa voiture, ils pourront trouver des informations facilement.

Dites le avec des mots

Grâce à leurs contacts, les Shadowrunners peuvent apprendre que la ferrari rouge appartient à une runneuse du nom d'**Orchestra**. Elle est connue pour ses charmes et ses formes avantageuses. C'est une « face » elfe très douée. Avec ces informations, les joueurs essayeront sûrement de rentrer en contact avec elle. Ils peuvent lui donner rendez-vous dans un bar ou un autre lieu « neutre ». **Orchestra** ne viendra pas si c'est un endroit louche sans publique.

Orchestra est un Shadowrunner comme un autre, elle répond à la loi du plus offrant. Si les joueurs paient assez cher (environ 10000 nuyens, négociable bien sur), elle révélera qu'elle détient **Freddy**. Pour 10000 nuyens de plus elle le peut le livrer.

Les joueurs peuvent aussi opter pour la solution de force, ce qui peut fonctionner. Toutefois, **Orchestra** n'hésitera pas à draguer un Shadowrunner du groupe pour sauver sa peau.

Antivirus

Si la scène se passe mal, **Orchestra** refusera de revoir les joueurs et ce sera très compliqué pour les joueurs de retrouver un jour **Freddy**. L'autre solution consiste à rencontrer **Jean-Jacques Silverman** pour le forcer à faire relâcher **Freddy**.

Si le joueur portant la bombe corticale a retrouvé ses souvenirs, il sait où se trouve la planque d'**Orchestra**. Mais si cette scène a déjà été jouée et que ça s'est mal passé, **Orchestra** aura changé de planque.

Si vous voulez éviter d'allonger le scénario, faites en sortes que vos joueurs arrivent à capturer **Orchestra**.

La planque d'Orchestra

En coulisse

La planque d'**Orchestra** est un squat dans les bas-fonds de Seattle. Du moins en apparence, car elle y a fait posé des systèmes de sécurités bien camouflés. Il y a des caméras infrarouges ainsi que 3 drones de défenses.

Dites le avec des mots

La planque n'est pas trouvable si on ne la connaît pas. Elle ressemble à un squat comme des milliers d'autres. Mais ce n'est qu'une façade.

Si les joueurs viennent avec **Orchestra**, elle désactivera les systèmes de sécurités. Sinon les joueurs doivent réussir des jets (le plus probables sont des jets en intelligence pour détecter les caméras et ensuite des jets en connaissance de sécurité) pour ne pas se faire détecter par les caméras. Et après il faut soit esquiver les caméras, soit les pirater ou les détruire.

Si les joueurs sont détectés, 3 drones de sécurités automatiques s'activent et attaque les joueurs. A vous de déterminer le type de drone suivant l'expérience de vos joueurs. Vous pouvez prendre les drones de défenses classiques donnés par le livre de base.

Orchestra recevra automatiquement un signal au déclenchement des drones. Elle prendra les joueurs par surprise avec son fouet mono-filament. Elle n'a pas de cyberware qui augmente son initiative et n'est pas très efficace en combat. Mais en arrivant par surprise avec un coup bien placé, elle pourrait facilement mettre hors combat l'un des joueurs.

Si les joueurs passent les défenses et **Orchestra**, ils trouveront **Freddy** qui est enfermé dans une pièce.

Les joueurs voudront sûrement fouiller la planque, un simple jet d'intelligence difficulté 4 suffira. Ils pourront trouver le matériel d'**Orchestra** (à vous de définir ce qu'ils trouvent suivant leur niveau) et surtout un post-it sur lequel est marqué « Il ne faut pas croiser les effluves ». **ATTENTION** : Prenez à part le joueur qui va trouver ce post it. Ou encore mieux, donner lui carrément un post it avec ce message marqué dessus. Si cette phrase est lue à voix haute au joueur porteur de la bombe (et s'il porte toujours la bombe bien sur), il explose. La bombe est d'indice 2, appliquez les règles en conséquence.

Si les joueurs livrent **Freddy** à **Rock'n Flop**, rendez-vous à la section **Jour de paie**.

Antivirus

Dans un combat, le risque est de mourir lamentablement. Si vous voulez vraiment sauver vos joueurs, le seul antivirus possible est de mettre des adversaires moins puissants.

L'autre grand risque est que le porteur de la bombe explose lamentablement. Si vous avez des remords à tuer froidement un joueur, retirez le post-it de la scène.

Jour de paie

En coulisse

Pour reprendre contact avec le Johnson, il suffit de l'appeler et il donnera rendez-vous dans le même bar qu'au début du scénario. Cette scène sera assez courte et aura une légère odeur de « fin de scénario ». Mais ce n'est pas le cas du tout. Ce n'est que la moitié du scénario.

Dites le avec des mots

Les joueurs retrouveront le Johnson dans le même bar « Chez Johnson ». **Mickael** ne cherche pas à arnaquer les joueurs. Il paiera la somme prévu. Par contre, n'oubliez pas que le contrat était en 2 parties : Il fallait retrouver **Freddy** mais aussi livrer le coupable à **Rock'n Flop**. Le vrai coupable c'est **Jean-Jacques Silverman**. Mais les joueurs ne peuvent le savoir que s'ils ont demandé ça correctement à **Orchestra** ou s'ils ont détecté ses mensonges quand ils l'ont rencontré. S'ils ont livré **Orchestra** à **Rock'n Flop**, le Johnson dira qu'**Orchestra** n'était pas la vraie coupable, elle était simplement payé pour ça. Il ajoutera que le vrai coupable à été découvert suite à l'interrogatoire d'**Orchestra**.

Le Johnson partira en payant les joueurs la somme prévue en crédits pirates. Rendez-vous directement à la section **Un nouveau contrat**.

Antivirus

Il n'y a aucun risque ici sauf si les joueurs contestent la somme payée. Mais de toutes façons le Johnson n'a pas plus d'argent sur lui.

Un nouveau contrat

En coulisse

Nous sommes 1 mois plus tard. Le **culte de l'ancien son** a repris son travail d'éradiquer la « mauvaise musique ». Le groupe **Plastic Maiden** et **Miley Circus**, 2 chanteurs à succès, ont été tué entre temps.

Cette scène sera jouée 2 fois. Vous allez devoir séparer vos joueurs en 2 et jouer la scène pour chaque moitié. Chaque moitié de groupe va aller à un rendez-vous classique avec un Johnson. Le Johnson leur fera écouter la musique de la machine et les joueurs se réveilleront 1 semaine plus tard après avoir accompli leur tâche.

Les joueurs sont séparés en 2 car ce ne serait pas logique que le **culte de l'ancien son** prenne exactement la même équipe de Shadowrunner pour faire ces actions. Surtout que maintenant cette équipe connaît des informations sur **Freddy** donc ce serait risqué.

Pour augmenter le réalisme, il est conseillé d'ajouter d'autres Shadowrunner à la scène. Prenez les archétypes du livre de base. Mettez environ 2 collègues supplémentaires par équipe.

La scène est très courte pour éviter de perdre trop de temps. Pour simplifier, la scène se passera dans le même bar pour les 2 groupes. Mais ils auront des informations différentes.

Les passages en **rouge** sont pour le premier groupe uniquement. Les passages en **bleu** sont pour le deuxième groupe uniquement. Et enfin les passages en noir sont pour tous le monde.

Dites le avec des mots

Les joueurs sont contactés de manière habituelle par un fixer. Le rendez-vous est à 22h au **Slime**. C'est une boîte de nuit en plein centre de Seattle. Elle est sous un énorme dôme. A l'intérieur, il a une piste de danse au centre et tous les conteurs sont des comptoirs de bar pour commander.

En l'air, on peut voir des blocs de verres avec des tables et des chaises. Ce sont les loges VIP.

Quand les joueurs arriveront, ils devront laisser toutes les armes aux vestiaires.

Le **Slime** tire son nom de liquide vert et visqueux qui tombe sur les danseurs. A ce moment la, les lumières s'éteignent et le « slime » devient alors la seule source de lumière. Il bouge au rythme des danseurs.

Pour trouver monsieur Johnson, il suffira de le demander à l'un des nombreux bars. L'endroit n'est pas habituel pour les Shadowrunners, il n'y a donc qu'un seul Johnson de présent.

*Quand ils arriveront au bar, il y a une tridi qui est allumé sur le journal. Les joueurs peuvent entendre ceci : **Miley Circus** vient d'être retrouvée morte dans son appartement de luxe. Elle a été abattu de 3 balles dans la poitrine. Ce meurtre fait suite à la longue série de meurtre de musicien et de chanteur à succès. Selon nos sources, la Lonestar travaille sur l'affaire mais il n'y a aucune concordance entre les modes opératoires des différents meurtres.*

Quand ils arriveront au bar, les joueurs pourront entendre une discussion entre 2 personnes qui sont juste à côté d'eux : *Je te le jure, c'était il y a 2 mois, j'ai eu un trou noir d'une semaine ! Une semaine entière mon gars. Impossible de me souvenir de ce que j'ai fait. J'ai arrêté de me prendre des cuites après ça, ça fait trop flipper.*

En demandant monsieur Johnson, le barman indiquera qu'il est dans une loge VIP et qu'il est déjà là. Un vigile orque en smoking accompagnera les joueurs par un escalier. Les joueurs se retrouveront donc dans l'une de ses fameuses loges en verre au dessus de la piste de danse. Ils ont vue sur toute la boîte de nuit. Il y a une table basse et des fauteuils très confortables.

Le Johnson est habillé en corporatiste classique. Smoking bien taillé, bien coiffé, bien rasé et même parfumé. Cheveux courts et noirs. Il demandera si les joueurs veulent boire quelque chose et il le commandera. Il va ensuite poser un brouilleur sur la table et il appuiera sur un bouton de la loge pour qu'elle devienne complètement insonorisée. Puis le Johnson commencera à parler : *Je ne suis que l'intermédiaire, j'ai pour ordre de vous faire écouter cet enregistrement.*

Il déposera un lecteur de puce sur la table. Le lecteur commencera à jouer la musique de la machine du **culte de l'ancien son**. Si les joueurs sont déjà aller dans les locaux de **Rock'n Flop**, ils reconnaissent la musique immédiatement. Mais cette fois ils peuvent l'écouter beaucoup plus précisément. Voici un rappel de la description de la musique :

Ils n'ont jamais entendu ce style de musique avant, c'est un enchaînement de plusieurs instruments assez chaotique. Comme si chaque note de la mélodie était à chaque fois joué par un instrument différent.

Suite à cela, les joueurs se réveilleront chacun chez eux (enfin dans leur planque habituelle). Nous sommes une semaine plus tard et ils n'ont aucun souvenir. Ils sont réveillés par la sonnerie de leur téléphone. Ils reçoivent un appel d'un contact proche (prenez le plus proche contact de chaque joueur, mais pas la peine de faire jouer tous les appels un par un, faites jouer qu'un appel par équipe).

Qu'est ce que t'as foutu mec ? T'es assez grand pour choisir tes contrats tout seul mais bordel t'as fait ça à visage découvert devant les caméras de sécurité. T'as un contrat monstre sur la gueule. T'es recherché mort ou vif par tous les Shadowrunners de la ville.

Le joueur posera sûrement des questions à son contact. Il pourra lui apprendre qu'il a tué **Bustin Jieber**, chanteur très célèbre et adoré par toutes les filles de la ville entre 8 et 16 ans. Il est allé l'assassiner chez lui avec d'autres Shadowrunner. Mais ils ont fait ça à visage découvert et devant toutes les caméras de sécurité de l'immeuble.

Le joueur posera sûrement des questions à son contact. Il pourra lui apprendre qu'il a tué **Puke Grant**, l'un des plus grand chanteur de Seattle. Il est allé l'assassiner chez lui avec d'autres Shadowrunner. Mais ils ont fait ça à visage découvert et devant toutes les caméras de sécurité de l'immeuble.

Le plus probable est que les joueurs vont s'appeler entre eux pour discuter de tous ça. Ils chercheront aussi à contacter leurs « PNJ collègues », ils ont vécu la même chose qu'eux : Aucun souvenir de la semaine et ils viennent d'apprendre qu'ils sont recherchés pour le meurtre d'un chanteur.

A partir d'ici, les joueurs sont recherchés par tous les Shadowrunners de la ville car ils ont un joli contrat de 100000 nuyens sur chacune de leur tête. Le contrat a été lancé par **Omnimusic**, une corporation qui fait dans la production de musique. Les joueurs peuvent découvrir qui a lancé le contrat (et de combien il est) avec un simple appel à l'un de leur contact qui travail avec les corporations. C'était les producteurs de **Bustin Jieber** et **Puke Grant**. Ils doivent « laver leur honneur » comme on dit dans le jargon.

La seule solution pour eux de sortir vivant de cette histoire est de révéler que c'est **Rock'n Flop** qui est derrière tous ça. Mais personne ne va croire à une histoire de musique qui envoûte les gens. Le seul moyen est de trouver la machine qui fait ça et de montrer des preuves à **Omnimusic**.

Il est possible que les joueurs ne fassent pas tout de suite le lien avec **Rock'n Flop**, surtout s'ils ne se sont jamais rendu dans les locaux de **Rock'n Flop**. Si c'est le cas, rendez-vous à la section **Recouper les informations**.

Si les joueurs ont déjà fait le lien avec **Rock'n Flop**, ils ont 2 choix principaux :

- Si les joueurs veulent retourner chez **Freddy** ou capturer **Freddy**, rendez-vous à la section **Le secret de Freddy**.
- Si les joueurs veulent enquêter sur **Rock'n Flop**, rendez-vous à la section **Rock'n Flop, backstage**.

Dans tous les cas, lisez la partie **Tête mise à prix**.

Antivirus

Au moment où vous allez commencer à parler de la musique, vous aurez sûrement un ... « petit malin » qui va comprendre que la musique est importante et il hurlera « JE ME BOUCHE LES OREILLES ! ». Répondez lui qu'il entend la musique quand même, comme si elle était jouée directement dans sa tête. TGCM.

Tête mise à prix

En coulisse

Les joueurs ont des contrats sur la tête. Et ce n'est pas une chose à prendre à la légère. Cette scène est optionnelle. Elle peut servir à allonger un scénario qui serait trop court à votre goût ou tout simplement pour rappeler à vos joueurs l'importance de ne pas avoir de contrat au dessus de la tête.

Au prochain déplacement des joueurs (pour se rendre dans n'importe quel lieu), ils se feront attaquer par un groupe de Shadowrunner qui veut tout simplement empêcher la prime.

Dites le avec des mots

Les attaquants seront des Shadowrunners classiques. Vous pouvez utiliser les archétypes du livre de base. Composez une équipe équilibrée Shadowrunner (avec par exemple un interfacé, un samouraï des rues, un magicien et une face).

Ils attaqueront quand les joueurs se déplaceront. Pour des raisons évidentes, si les joueurs se rendent dans des quartiers luxueux, l'attaque n'aura pas lieu. Vous pouvez aussi décider que les joueurs auront été suivi jusqu'à l'une de leur planque. Et ils passeront à l'attaque quand les joueurs seront réunis.

Antivirus

Cette scène étant entièrement optionnelle, vous pouvez ne pas la jouer. Surtout si vous n'êtes pas un MJ très axé combat. Et si les joueurs se montrent extrêmement prudent, il est possible que cette scène n'ait jamais l'occasion d'arriver.

Le danger est bien réel et facile à deviner, c'est un combat et donc il peut y avoir des morts.

Recouper les informations

En coulisse

Cette scène n'est utile que si les joueurs n'ont pas fait le lien entre **Rock'n Flop** et la musique envoûtante. Et ce n'est pas forcément qu'une seule scène, c'est plus une petite partie enquête où les joueurs pourront faire jouer leurs contacts ou aller interroger d'autres Shadowrunner.

Pour chaque piste sur laquelle les joueurs vont enquêter, cela devrait se résoudre assez rapidement avec un seul jet difficulté 4 à chaque fois. C'est à vous de déterminer le jet nécessaire suivant comment ils cherchent l'information. Cela peut aller du jet de renseignement au jet d'informatique (si c'est sur la matrice). Ils peuvent aussi décider de payer un contact pour faire la recherche à leur place.

Dites le avec des mots

Cette section contient toutes les pistes que les joueurs peuvent creuser pour arriver à conclure que c'est bien **Rock'n Flop** qui est derrière ce qui leur est arrivé.

La piste de la musique envoûtante

Suivant le nombre de réussite, voici ce qu'ils peuvent trouver :

- 0 réussite : *Mais pourquoi tu me parles de musique ?*
- 1 réussite : *Ouai j'ai entendu des Shadowrunners parler d'une musique bizarre*
- 2 réussites : *Prend contact avec ce Shadowrunner, il m'a parlé de cette musique il y a 2 jours.*

Discuter avec les Shadowrunners

Si les joueurs prennent contact avec d'autres Shadowrunners qui ont vécu la même expérience que eux, voici ce qu'ils peuvent apprendre :

- 0 réussite : *On se connaît ?*
- 1 réussite : *C'était il y a 3 mois environ. Un Johnson nous a fait écouter une musique bizarre et « pouf », le trou noir. Je me suis réveillé 1 semaine plus tard. Je ne sais même pas ce que j'ai fait pendant cette semaine. J'ai essayé de retrouver ce Johnson mais c'est impossible.*
- 2 réussites : *Ouai je me souviens. Et le Johnson n'était pas doué. J'ai vu un logo sur lui, c'était celui de **Rock'n Flop**.*

Enquêter sur les meurtres des artistes

Les joueurs enquêteront sûrement sur les autres meurtres d'artiste..

- 0 réussite : *Les artistes sont bel et bien mort ! Pas de doute la dessus.*
- 1 réussite : *On a jamais retrouvé les meurtriers. Sauf quand ils se sont suicidés en même temps que l'artiste. C'était des Shadowrunners à chaque fois.*
- 2 réussites : *Tous les meurtres ont été fait par des Shadowrunners. C'est du travail de pro à chaque fois. Surtout que les sécurités à passer sont souvent élevés. Mais les Shadowrunners ne se suicident pas avec leur cible en général ...*

Les joueurs chercheront peut être qui était les producteurs des artistes morts. Il suffit d'une seule réussite pour savoir qu'aucun des artistes n'est produit par **Rock'n Flop**.

Si les joueurs demandent toute les dates et les noms des meurtres, les voici (il suffit de lire les journaux sur la matrices) :

- 16 Avril 2056 : **Two Directions**
- 29 Avril 2056 : **Justin Doigt**
- 13 Mai 2056 : **Selena Mélagomme**
- 30 Mai 2056 : **Céline Pion**
- 25 Juillet 2056 : **Timber Lake**
- 1er Août 2056 : **Plastic Maiden**
- 20 Août 2056: **Miley Circus**
- 24 Août 2056 : **Bustin Jieber** et **Puke Grant** (tués par les joueurs)

Si les joueurs regardent attentivement les dates, ils remarqueront qu'il y a une période d'inactivité entre le 30 Mai et le 25 Juillet. Cette période d'inactivité correspond à la capture de **Freddy**. Ils pourront sans doute faire le lien.

Si les joueurs ont mis plus de 6 jours à faire libérer **Freddy**. Il faut décaler la date du meurtre de **Plastic Maiden** en conséquence.

Antivirus

Si les joueurs ratent tous leurs jets, le scénario risque de coïncé alors que cette « enquête » est prévu pour être assez courte. Vous pouvez rendre les jets plus facile si vous voulez débloquent vos joueurs.

Le secret de Freddy

En coulisse

Quand les joueurs auront fait le lien entre **Rock'n Flop** et leur petite mésaventure, ils voudront sûrement poser des questions à **Freddy**. Mais **Freddy** est introuvable depuis qu'il a été sauvé par les joueurs. En fait il passe maintenant tout son temps à l'entrepôt qui contient la machine musicale car l'esprit de **l'ancien son** est devenu plus arrogant et veut accélérer le travail.

Par contre les joueurs iront sûrement de nouveau à son appartement. Il n'y est pas mais par contre il est protégé par un **esprit de la musique**.

Les esprits de la musique fonctionnent comme n'importe quel esprit. Il possède les caractéristiques d'un élémentaire d'air, mais il n'a pas les mêmes sorts. Il possède les sorts suivant :

- **Détonation** : Provoque une onde sonore qui inflige XG de dégâts mentaux à tous les ennemis autour de l'esprit. X étant le niveau de l'esprit. Si les cibles portent des atténuateurs de sons, les dégâts passent à XM.
- **Son imaginaire** : L'esprit peut créer n'importe quel son et le faire émettre depuis n'importe où autour de lui. Il peut s'en servir pour faire diversion ou simplement faire peur à ses ennemis. Toutefois, l'esprit ne sait pas parler donc il ne peut pas reproduire une voix.
- **Musique envoûtante** : L'esprit peut jouer une musique qui va augmenter une caractéristique au choix de ses cibles. Ou au contraire, en réduire une. Les cibles sont obligatoirement humaines (les animaux et autres métacréatures ne peuvent pas être influencés par la musique). Les cibles peuvent résister avec un jet de volonté difficulté X. X étant le niveau de l'esprit. La caractéristique reprend son état normal dès que l'esprit est banni ou au bout d'une heure.

L'esprit de la musique apparaît sous la forme d'un nuage de note de musique. Tout comme les élémentaires d'air, il réduit les dégâts physiques directs comme les balles ou les armes blanches. La magie peut l'atteindre comme n'importe quel élémentaire.

Si un joueur est sourd (ou se rend sourd à l'aide d'un cyberware, ou autre chose), tous les sorts de l'esprit sont inefficace. Mais n'oubliez pas qu'un joueur sourd subit un gros malus à tous les jets qui utilisent l'audition.

Dites le avec des mots

Si les joueurs cherchent **Freddy**, ils ne le trouveront pas. Mais son appartement est toujours là. Il est un peu mieux rangé qu'avant. Sauf la salle de musique qui est toujours dans le même état.

Les joueurs peuvent fouiller à nouveau l'appartement. Ils pourront trouver les mêmes choses que dans la partie **Chez Freddy**. Mais ils pourront trouver un objet supplémentaire sur une simple réussite : Un rappel pour un loyer à payer. **Freddy** n'est pas venu à son appartement depuis qu'il a été retrouvé (il y a 1 mois donc) et il n'a pas payé un loyer. Mais ce n'est pas le loyer de son appartement qu'il n'a pas payé, c'est le loyer d'un entrepôt au nord du centre ville de Seattle dans la zone industrielle.

Pendant que les joueurs fouillent l'appartement, l'esprit de la musique va passer à l'action. C'est à vous de déterminer son niveau (en fonction du niveau de vos joueurs). Il suffit de forcer l'esprit à retourner dans le plan astral pour s'en débarrasser. Il ne pourra pas revenir dans le plan physique avant plusieurs heures.

L'esprit de la musique commencera par jouer des sons avec **Son imaginaire** pour provoquer une confusion chez les joueurs. Puis il se manifestera dans le plan physique pour attaquer. Pendant que l'esprit de la musique joue des sons, il est visible dans le plan astral en plein milieu du salon.

Les joueurs peuvent aussi décider de prendre la fuite. L'élémentaire ne quittera pas l'immeuble.

Après ce passage, si les joueurs se rendent à l'entrepôt, rendez-vous à la section **L'entrepôt**.

Antivirus

Il y a 2 façons de découvrir l'entrepôt. Soit ici, soit en allant chez **Rock'n Flop**. Si la piste de **Rock'n Flop** a échoué, il serait préférable de ne pas faire échouer cette piste sinon les joueurs vont vite être coincés.

Rock'n Flop, backstage

En coulisse

Les joueurs se rendront peut être à **Rock'n Flop**. Le bâtiment n'a pas changé, et la musique de la machine est toujours en fond sonore.

Par contre, **Jean-Jacques Silverman** est introuvable. **Freddy** s'est « débarrassé » de lui quand il a découvert qu'il est responsable de sa captivité.

Dites le avec des mots

En entrant, les joueurs entendent à nouveau le musique en fond sonore. S'ils ne sont jamais venu ici, cela permettra de confirmer que c'est bien **Rock'n Flop** qui est derrière le meurtre des artistes.

Si les joueurs demandent à voir **Freddy**, la blonde de l'accueil, **Natasha**, répondra qu'il ne reçoit personne. S'ils demandent à voir **Jean-Jacques Silverman**, elle répondra qu'il a disparu depuis 3 semaines. Les joueurs peuvent voir qu'elle ment avec un simple jet d'intelligence.

Si les joueurs passent en force, ils ne trouveront jamais **Freddy**. Son bureau est vide et il n'est pas là (il est à l'entrepôt). Par contre ils rencontreront la sécurité (la même que dans la partie **Rock'n Flop**) et si ça dégénère trop, la musique de la machine finira par envoûter les joueurs et ils se réveilleront dans une ruelle dehors.

Pour découvrir l'entrepôt, les joueurs peuvent attendre à la sortie de **Rock'n Flop** pour capturer un employé. S'ils se montrent violent, l'employé donnera l'adresse de l'entrepôt qu'utilise le **culte de l'ancien son** pour se réunir.

Ils peuvent aussi décider de suivre un employé de **Rock'n Flop**. A 20h, tous les employés se rendent à l'entrepôt.

Si les joueurs se rendent à l'entrepôt, rendez-vous à la section **L'entrepôt**.

Antivirus

Comme pour **Le secret de Freddy**, si c'est la dernière piste qu'il reste aux joueurs pour retrouver l'entrepôt, il serait mieux de ne pas faire échouer cette piste.

L'autre danger est le même que dans **Rock'n Flop**, les joueurs pourraient se mettre à tirer sur tout ce qui bouge. Vous pouvez encore utiliser le joker de la musique envoûtante. Mais il est possible que les joueurs aient prévu le coup en se rendant sourd au préalable.

L'entrepôt

En coulisse

Cette scène est le « climax » du scénario. L'entrepôt contient la machine musicale qui est protégée par **Freddy** et par plusieurs esprits de la musique.

Suivant quand viennent les joueurs, il se peut que tous les employés de **Rock'n Flop** soient là. Les employés se réunissent à l'entrepôt à 20h et ils restent ici jusqu'à 23h. Si les joueurs décident de venir dans ces heures là, alors les employés seront présents et cela risque de compliquer un peu leur tâche (en fait ça ajoutera surtout de la confusion parce que les employés n'opposeront pas vraiment de résistance).

La machine n'hésitera pas à envoûter les joueurs. Ils peuvent résister à cet envoûtement de 2 façons :

- Réussir un jet de volonté difficulté 6 (mais comme la machine peut recommencer tous les tours, ils finiront par rater leur jet).
- Se rendre sourd d'une façon ou d'une autre
- Porter un atténuateur de son (cela porte le jet de volonté à une difficulté de 3 au lieu de 6).

Encore une fois, c'est à vous de définir le nombre d'esprit de la musique et leurs niveaux. Vous trouverez les caractéristiques des esprits de la musique dans la section **Le secret de Freddy**.

La machine peut être détruite en tirant simplement dessus. Elle se comporte comme une cible vivante avec une constitution de 6 et une armure de 4.

Dites le avec des mots

L'entrepôt a l'air abandonné mais il est grand et bien fermé. Il n'y a pas d'électronique dans ce bâtiment, la porte est fermée avec une chaîne et un gros cadenas à l'ancienne. On peut rentrer dans l'entrepôt en forçant la porte ou en passant par une fenêtre (mais il faut escalader un peu car les fenêtres sont en hauteur et il faut casser une vitre).

Si les joueurs vont à l'entrepôt entre 20h et 23h, ils trouveront plusieurs dizaines de voitures garées autour de l'entrepôt. Et la porte n'est pas fermée.

Si un joueur regarde l'entrepôt dans l'astral, il pourra voir plusieurs esprits de la musique ainsi qu'une énorme puissance magique qui se trouve à la fin de l'entrepôt. Mais impossible de savoir ce que c'est.

Si un joueur tente une attaque dans l'astral, il devra affronter seul tous les esprits de la musique. Ce qui est un peu suicidaire.

L'entrepôt fait 100x30m. Il servait sûrement à stocker des véhicules. Maintenant il a été aménagé en un lieu de culte. Il y a des bancs alignés tout le long de l'entrepôt et à la fin se trouve une estrade sur laquelle repose la machine musicale.

La machine est un amas de morceaux d'instruments. Des tuyaux de cuivres passent d'un morceau à l'autre pendant qu'on peut reconnaître des morceaux comme le clavier d'un orgue, des cordes de violon et des tambours. La machine peut faire jouer chaque morceau d'instruments de façon totalement indépendante. Elle peut mélanger les harmonies et les sons comme elle l'entend ou au contraire utiliser tous les morceaux pour faire la même note.

Si les joueurs arrivent entre 20h et 23h, tous les employés sont sur les bancs avec tous la même robe. Une robe blanche avec une note de musique brodée en noir sur l'épaule droite.

Quoi qu'il arrive, **Freddy** se trouve à côté de la machine. Il porte la même robe que les joueurs ont trouvé chez lui.

Les joueurs ont plusieurs choix. Mais ils sont là pour obtenir des preuves de leur innocence. La suite des événements n'est donc pas entièrement prévisible. Les joueurs voudront peut-être capturer **Freddy** pour le forcer à avouer. Ou peut-être qu'ils essaieront de récupérer la machine pour la vendre à **Omnimusic**. Dans les faits, il existe plusieurs façons de prouver leur innocence. Tant qu'ils apportent une preuve concrète à **Omnimusic**, cela suffira.

Quoi que décident les joueurs, s'ils entrent dans l'entrepôt, ils seront automatiquement détectés par les esprits de la musique. Et le combat commencera.

Les esprits de la musique sont les mêmes que dans la section **Le secret de Freddy**. **Freddy** lui est un magicien très puissant. Il tient sous son contrôle plusieurs élémentaires. Et pour finir, la machine elle-même défendra ses fidèles et surtout **Freddy**. La machine possède les mêmes sorts que les esprits de la musique. Mais elle est aussi capable de lancer des sorts tels que les ondes de choc ou les éclairs de mana.

Vous êtes libre des caractéristiques des ennemis. Il faut bien sûr les accorder avec les caractéristiques de vos joueurs. Le combat doit être difficile, mais il ne faut pas que ce soit un carnage.

La machine peut être détruite de 2 façons :

- En mettant la machine en pièce, ce qui empêchera **l'esprit de l'ancien son** de s'en servir. Et il sera obligé de partir.
- En détruisant **l'esprit de l'ancien son** dans l'astral. Mais il est très puissant, il faudra beaucoup plus que quelques mages Shadowrunners pour en venir bout.

Mais il est possible que les joueurs ne cherchent pas à détruire la machine pour pouvoir la vendre (ou prouver leur innocence). Mais pour arrêter la machine, le seul moyen est de la casser (même si on peut la réparer plus tard).

Si les joueurs sortent vivants de ce combat avec de quoi prouver leur innocence, rendez-vous à la section **Prouver son innocence**.

Antivirus

En tant que grand combat final du scénario, le danger est que les joueurs meurent tous dans d'atroce souffrance. Mais vous êtes libre des caractéristiques des ennemis et vous pouvez donc les modifier si vous le souhaitez.

Prouver son innocence

Dites le avec des mots

Cette scène sent bon la fin de scénario. Et ça tombe bien parce que c'est le cas, cette fois. Une fois que les joueurs auront trouvés de quoi prouver leur innocence, ils contacteront sûrement **Omnimusic** pour les rencontrer. **Omnimusic** enverra un Johnson dans un endroit calme et tranquille : un parking désaffecté dans les bas-fonds de Seattle. Le Johnson ne sera pas seul, il sera accompagné de plusieurs gardes du corps bien armés. L'entretien se passera bien si les joueurs apportent la preuve de leur innocence. Mais s'ils tentent de doubler **Omnimusic** ou s'ils font n'importe quoi, les gardes n'hésiteront pas à attaquer. Après avoir prouvé leur innocence, **Omnimusic** supprimera les contrats qui visent les joueurs et tout le monde pourra rentrer chez lui tranquillement !

Attribuer le Karma :

- Les joueurs sont vivants : +2
- Le joueur avec la bombe corticale est vivant : +2
- Le joueur avec la bombe corticale n'a plus de bombe corticale dans le crane : +2
- **Freddy** a été libéré : +1
- Le culte de l'ancien son est hors service (**Freddy** est mort et la machine est détruite) : +1
- Les joueurs ont prouvé leur innocence au près de **Omnimusic** : +1

Antivirus

Le seul risque c'est si les joueurs prennent rendez-vous avec **Omnimusic** sans avoir de réelle preuve. S'ils en arrivent la, c'est qu'il y a eu un gros problème quelque part et ils n'auraient jamais du prendre contact avec cette corporation. Ils devraient essayer de disparaître dans la nature, ce qui est une fin possible au scénario, mais les joueurs seront toujours recherchés.

Annexes

Rapport de la Lone Star sur l'enlèvement de Freddy Venus

L'individu recherché est **Freddy Venus**, humain, né à Seattle le 13 Mai 2003. Il est éveillé en tant que mage hermétique. Il réside à l'appartement 746 dans l'immeuble 32 du bloc 49 de Tacoma. Il ne porte aucun cyberware pouvant aider à sa localisation et son téléphone a été détruit ou piraté car il est impossible de le localiser. **Freddy** n'est pas localisable par magie non plus. Les conclusions les plus probables sont qu'il est soit mort, soit séquestré par quelqu'un qui sait cacher un individu par la magie. Sa disparition a été déclarée le 12 Juin 2056 par la corporation **Rock'n Flop** dont il est le président et directeur général.

La fouille de son appartement n'a révélé aucune trace d'effraction. Mais une pièce de l'appartement, un local à musique de toute évidence, a été dévasté par une explosion. Des analyses montrent que personne n'est entré dans la pièce depuis au moins 4 mois. D'après les voisins, il y a bien eu un bruit d'explosion il y a 5 mois. **Freddy** a déclaré avoir raté une invocation d'élémentaire de feu. C'est toutefois étonnant qu'il n'ait pas pris le temps de ranger la pièce en 5 mois.

La loi nous interdit d'enquêter dans les locaux de **Rock'n Flop**. Nous n'avons pu qu'interroger certains de leurs employés. D'après **Jean-Jacques Silverman**, le vice-président, **Freddy** n'est jamais venu travailler le 11 Juin 2056.

L'interrogatoire de **Mickael Nickson** nous a appris que **Freddy** se rendait quelque fois à un club à forte tendance homosexuelle : **La tour de garde**. Mais d'après le directeur du club, **Brian June**, **Freddy** n'est pas venu au club depuis 3 semaines.

Le meilleur indice que nous ayons est la disparition de la voiture de **Freddy**. Chaque jour il faisait 10 minutes de voiture entre son appartement et les locaux de **Rock'n Flop**. Le plus probable est qu'il ait été enlevé sur son trajet quotidien. Mais pour l'instant, impossible de savoir où il se trouve.

Vincent Doors, inspecteur de la Lone Star.

02/07/56